



JURNAL ARSITEKTUR UBL

Terbit dua kali setahun pada bulan Juni dan Desember. Diterbitkan oleh Universitas Bandar Lampung. *JA/ UBL* merupakan media pendokumentasian, *sharing*, dan publikasi karya ilmiah yang berisi karya-karya riset ilmiah mengenai bidang ilmu perancangan arsitektur dan bidang ilmu lain yang sangat erat kaitannya seperti perencanaan kota dan daerah, desain interior, perancangan lansekap, dan sebagainya.

ISSN: 2087-2739

PELINDUNG

Ir. H. M. Yusuf Barusman, M. B. A. (*Universitas Bandar Lampung*)

PENASEHAT

Dr. Ir. Hery Riyanto, M.T. (*Universitas Bandar Lampung*)

PENANGGUNG JAWAB

Ardiansyah. ST., MT. (*Universitas Bandar Lampung*)

DEWAN REDAKSI

Prof. Dr. Julaihi Wahid (*Universitas Sains Malaysia*)

Prof. Dr. Ir. H. Slamet Tri Sutomo, M.S. (*Universitas Hasanuddin*)

Prof. Ir. Totok Rusmanto, M.Eng. (*Universitas Diponegoro*)

Dr. Ing. Ir Gagoek Hardiman. (*Universitas Diponegoro*)

Dr. Ir. Hery Riyanto, M.T. (*Universitas Bandar Lampung*)

David Hutama, ST., M.Eng (*Universitas Pelita Harapan*)

MITRA BESTARI

Dr. Ir. Budi Prayitno, M.Eng. (*Universitas Gajah Mada*)

Dr. Eng. Ir. Ahmad Sarwadi, M. Eng. (*Universitas Gajah Mada*)

Dr. T. Yoyok Wahyu Subroto, M.Eng.Ph. D. (*Universitas Gajah Mada*)

Prof. Ir. Eko Budiardjo, M.Sc (*Universitas Diponegoro*)

Prof. Ir. Liliany Sigit Arifin, M.Sc., Ph. D. (*Universitas Petra*)

Dr. Budi Faisal (*Institut Teknologi Bandung*)

REDAKSI PELAKSANA

Ardiansyah. ST., MT.

TIM GRAFIS DESAIN

Ari Apriyadi

Meipina

ALAMAT REDAKSI DAN DISTRIBUSI

Program Studi Arsitektur,

Fakultas Teknik

Gedung I, Universitas Bandar Lampung

Jalan Zainal Abidin Pagar Alam No.26

Labuhan Ratu, Bandar Lampung

Lampung

Telp.:0721-773988

Fax.:0721-701467

E-mail.:psars_ubl@yahoo.co.id/ ardiansyah.mt@gmail.com / ardiansyah@ubl.ac.id

Penyuntingan menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media cetak lain. Naskah diketik dengan spasi rangkap pada kertas HVS A4. Panjang 10-20 halaman. Font yang dipakai adalah Times New Roman dengan ukuran 12. Naskah yang masuk dievaluasi oleh Dewan Redaksi. Penyuntingan dapat melakukan perubahan pada tulisan yang dimuat untuk keseragaman format, tanpa mengubah maksud dan isinya.

DAFTAR ISI

SUSUNAN TIM REDAKSI	i
DAFTAR ISI	ii
DARI REDAKSI	iii
OBSERVATION STUDY OF PEOPLE CROSSING BRIDGE (JPO) IN BANDAR LAMPUNG	1
(Valian Putra Sayoga, Dr. Eng Fritz Akhmad Nuzir, ST., MA)	
STASIUN MRT BANDAR UDARA RADIN INTEN II - PERANCANGAN STASIUN MRT DENGAN PENDEKATAN ARCHITECTURE HYBRID	8
(Setiawan, Ardiansyah, ST., MT, Ir. Tjetjeng Sofjan, MT)	
GREEN ISLAMIC BOARDING SCHOOL RANGKASBITUNG PERANCANGAN PONDOK PESANTREN MODERN DENGAN PENDEKATAN GREEN ARCHITECTURE DI RANGKASBITUNG	18
(Jamaludin, Dr. Eng Fritz Akhmad Nuzir, ST., MA, Diana Lisa, ST., MT)	
PERANCANGAN PUSAT PERBELANJAAN DIKAWASAN TELUK BETUNG BANDAR LAMPUNG PENEKANAN PADA SIKAP RESPONSIF TERHADAP KAWASAN BERSEJARAH	25
(Hovilin, Shofia Islamia Ishar, ST., MT)	
BANDAR LAMPUNG CREATIVE VILLAGE PERENCANAAN KAWASAN WISATA KREATIF DI PESISIR PANTAI WAY TATAAN BANDAR LAMPUNG DENGAN PENDEKATAN SUSTAINABLE ARCHITECTURE	34
(Pernando, Dr. Eng Fritz Akhmad Nuzir, ST., MA, Ardiansyah, ST., MT)	
GREEN METRO CONVENTION CENTER PERANCANGAN GEDUNG PERTUNJUKAN DI KOTA METRO DENGAN PENDEKATAN GREEN ARCHITECTURE	42
(Adni Juliansyah, Dr. Eng Fritz Akhmad Nuzir, ST., MA, Shofia Islamia Ishar, ST., MT)	

DARI REDAKSI

Puji sukur kepada Allah SWT, atas terbitnya kembali Jurnal Arsitektur Universitas Bandar Lampung (**JA! UBL**), Volume 4, Nomor 2, Edisi Juli 2014. Pada terbitan ke 7 ini, Redaksi semakin mengedepankan usaha untuk mencapai standar akreditasi jurnal ilmiah dengan cara menyesuaikan format penulisan sesuai dengan standar jurnal internasional. Redaksi juga memperkuat barisan reviewer dalam Dewan Redaksi kami dengan mengundang para pakar dan akademisi level nasional dan mancanegara yang lebih kompeten di bidang-bidang yang sesuai dengan jurnal ini. Cita-cita Redaksi adalah menjadi jurnal ilmiah arsitektur yang terakreditasi dan oleh karena itu, Redaksi mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memotivasi dan membantu keberlanjutan terbitnya **JA! UBL** ini.

Redaksi kali ini memuat 6 (enam) judul jurnal / karya ilmiah yang telah melalui proses review yang cukup panjang. 4 (empat) judul ditulis oleh para peneliti yang berasal dari berbagai universitas di Indonesia diantaranya Universitas Mercu Buana, Universitas Sebelas Maret, dan Universitas Muhammadiyah Jakarta, sedangkan selebihnya berasal dari peneliti di lingkungan Program Studi Arsitektur, Universitas Bandar Lampung selaku penerbit dan pengelola dari **JA! UBL** ini.

Tema edisi kali ini adalah Arsitektur dan Peran Sertanya dalam Kehidupan Masyarakat. Pada edisi ini dapat dibaca jurnal/karya ilmiah yang berkaitan dengan peranan kajian atau studi arsitektural dalam memecahkan masalah dan memberikan sumbangsih bagi masyarakat. Misalnya seperti yang ditulis oleh Muhammad Khamdevi dan tim yang meneliti tentang bagaimana mengidentifikasi karakteristik khas warung Tegal dalam bidang Arsitektur. Juga bagaimana misalnya Galing Yudana dan tim melakukan kajian tentang pengembangan kawasan kampung ikan ramah lingkungan untuk mendukung penguatan ekonomi kerakyatan.

Pada tulisan selanjutnya, Istijabatul Aliyah meneliti tentang penguatan sinergi antara pasar tradisional dan modern dalam rangka mewujudkan pemerataan pembangunan ekonomi kerakyatan. Yang lebih detil adalah saluran drainase dan trotoar sebagai elemen estetika koridor jalan oleh Ilham Malik. Lalu kajian eksplorasi arsitektur sebagai salah satu metode dalam proses belajar mengajar mahasiswa aktif di jurusan arsitektur universitas muhammadiyah jakarta oleh Ari Widyati Purwantiasning. Dan yang terakhir Muhammad Syahroni dan tim menulis tentang tinjauan *layout stan* dan sirkulasi pada bangunan *exhibition* di jakarta.

Kami mengundang para peneliti, dosen dan praktisi yang mempunyai ketertarikan di bidang arsitektur seluas-luasnya untuk mengirimkan tulisannya dengan syarat dan cara yang termuat di halaman terakhir **JA! UBL** ini. Kritik dan saran untuk meningkatkan kualitas pengelolaan jurnal maupun isi jurnal ini, sangat kami harapkan.

Salam Arsitektur!

Bandar Lampung *Creative Village*

Perencanaan Kawasan Wisata Kreatif di Pesisir Pantai Way Tataan Bandar Lampung dengan Pendekatan *Sustainable Architecture*

Pernando¹, Dr. Eng Fritz Akhmad Nuzir, ST., MA.², Ardiansyah, ST., MT³

¹Mahasiswa Arsitektur Universitas Bandar Lampung

²Dosen Program Studi Arsitektur Universitas Bandar Lampung

³Dosen Program Studi Arsitektur Universitas Bandar Lampung

Abstract— Di kota Bandar Lampung salah satu wilayah yang memiliki permukiman kumuh adalah kawasan bantaran sungai Way Kuripan kelurahan Kota Karang yang berada kecamatan Teluk Betung Selatan. Permasalahan kekumuhan yang dihadapi pada permukiman bantaran sungai Way Kuripan kelurahan Kota Karang ini adalah ketidakteraturan bangunan, minimnya sarana prasarana, persoalan sampah, terbatasnya ketersediaan sumber air bersih, buruknya layanan sistem anitasi dan drainase. Dibalik semua permasalahan tersebut sebenarnya permukiman bantaran sungai Way Kuripan kelurahan Kota Karang mempunyai potensi yang baik dilihat dari masyarakatnya sendiri. Masyarakat kelurahan kota Karang mempunyai keahlian sebagai pembuat kapal nelayan dan kerajinan daur ulang sampah. Oleh karena itu jika dilihat dari potensi SDA kawasan permukiman bantaran sungai Way Kuripan kelurahan Kota Karang perlu perencanaan penataan sebagai kawasan wisata kreatif. Wisata kreatif disini yaitu suatu kegiatan pariwisata yang menawarkan tiga hal yaitu *something to see, something to do, something to buy*. Maksud dari tiga hal tersebut yaitu wisata yang bukan hanya menawarkan keindahan, tetapi juga menawarkan kegiatan belajar yang memanfaatkan kreativitas, keterampilan, bakat serta menawarkan wisata belanja hasil produk masyarakat setempat.

Keywords—Permukiman; Kumuh; Wisata ; Kreatif

I. PENDAHULUAN

Dalam era pembangunan saat ini, pembangunan perumahan merupakan sarana pokok yang menunjang tuntutan utama dari masyarakat. Pembangunan perumahan sebagai salah satu kebutuhan dasar manusia yang dilakukan selama ini baik oleh pemerintah maupun masyarakat belum dapat mengimbangi laju pertumbuhan penduduk yang sangat cepat. Keadaan tersebut terutama dirasakan di daerah perkotaan, karena tingkat pertumbuhan penduduk di daerah perkotaan jauh lebih besar dari pada di daerah pedesaan. Hal ini menyebabkan terjadinya kepadatan pada suatu kawasan kota, dimana pada suatu kawasan yang terus bertambah jumlah penduduknya tapi lahan yang tersedia semakin terbatas dan sempit. Hal tersebut merupakan penyebab utama timbulnya permukiman kumuh.

Di kota Bandar Lampung salah satu wilayah yang memiliki permukiman kumuh adalah kawasan bantaran sungai Way Kuripan kelurahan Kota Karang yang berada kecamatan

Teluk Betung Selatan. Permasalahan kekumuhan yang dihadapi pada permukiman bantaran sungai Way Kuripan kelurahan Kota Karang ini adalah ketidakteraturan bangunan, minimnya sarana prasarana, persoalan sampah, terbatasnya ketersediaan sumber air bersih, buruknya layanan sistem anitasi dan drainase.

Dibalik semua permasalahan tersebut sebenarnya permukiman bantaran sungai Way Kuripan kelurahan Kota Karang mempunyai potensi yang baik dilihat dari masyarakatnya sendiri. Masyarakat kelurahan kota Karang mempunyai keahlian sebagai pembuat kapal nelayan dan kerajinan daur ulang sampah. Menurut peraturan RTRW kota Bandar. Oleh karena itu jika dilihat dari potensinya kawasan permukiman bantaran sungai Way Kuripan kelurahan Kota Karang perlu perencanaan penataan sebagai kawasan wisata kreatif. Wisata kreatif disini yaitu suatu kegiatan pariwisata yang menawarkan tiga hal yaitu *something to see, something to do, something to buy*. Maksud dari tiga hal tersebut yaitu wisata yang bukan hanya menawarkan keindahan, tetapi juga menawarkan kegiatan belajar yang memanfaatkan kreativitas, keterampilan, bakat serta menawarkan wisata belanja hasil produk masyarakat setempat. Pondok Pesantren Modern

A. Wisata Kreatif

Menurut Raymond (2007) dalam Marjuka (2012), wisata kreatif adalah sebuah pengalaman berwisata yang memberikan peluang kepada wisatawan untuk mengembangkan potensi kreatifnya. Menurut Richard dan Wilson (2007) dalam Marjuka 2012, potensi kreatif wisatawan dimunculkan melalui partisipasi aktif dalam program dan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik destinasi yang dikunjungi.

Karakteristik Wisata Kreatif antara lain :

- Tema berhubungan dengan budaya lokal yang mencakup antara lain aktivitas budaya masyarakat, makanan, alam, kesenian.
- Bersifat informal/tidak kaku dan fleksibel.
- Bersifat *hand on* yang melibatkan pengunjung untuk belajar secara interaktif.
- Peserta dibatasi pada kelompok kecil atau personal.

- Kegiatan dilakukan di tempat pengajar atau tempat kerja/bengkel, bukan di ruang seminar mewah. Hal ini untuk mendukung suasana ontentik dan informal.
- Memperbolehkan pengunjung mengeksplorasi kreativitas mereka sehingga kurikulum pengajaran tidak dibatasi secara ketat/fleksibel.
- Mendukung pariwisata berkelanjutan dengan adanya pasar market bagi peningkatan kemampuan/skill tradisional suatu komunitas , serta dapat memanfaatkan prasarana dan sarana yang sudah ada.
- Mendekatkan diri pada komunitas lokal, termasuk pengajar/ instruktur dan masyarakat di sekitarnya.

B. Sustainable Architecture

Menurut Sukada (2006:16) “*sustain*” berarti mendukung, memelihara atau meneruskan sehingga *sustainable* dengan demikian berarti terdukung, terpelihara atau menerus. Apabila ketiga pengertian tersebut dipakai semuanya maka yang dimaksud dengan *sustainable* adalah pemeliharaan dengan daya dukung yang berkesinambungan, sedang *sustainability*, tidak lain dari kemampuan memelihara sesuatu berkat daya dukung yang berkesinambungan

Berikut adalah Prinsip-prinsip *Sustainable Architecture*:

1. Ekologi Perkotaan

Aplikasi kriteria tersebut dalam sebuah desain :

- Memperbanyak pembiakan tumbuhan dalam desain
- Optimasi RTH (ruang terbuka hijau) dengan tanam dan hutan dalam kota
- Lebih baik mengembangkan kota dengan mendirikan bangunan bangunan tinggi

2. Strategi Energi

Aplikasi kriteria tersebut dalam sebuah desain :

- Pemanfaatan sumber energi terbarukan seperti matahari, angin, air dan geotermal untuk skala besar, dan pemanfaatan sumber energi hasil pengolahan seperti biofoel dan biogas, biasanya untuk sekolah kecil.
- Perancangan pasif untuk melengkapi kenyamanan termal.
- Penghematan dan penggunaan sumber energi secara efisien dan tepat sasaran
- Sumber energi yang ada digunakan kembali menjadi sebuah energi lain yang dinamakan konservasi energi.

3. Air

Aplikasi kriteria tersebut dalam sebuah desain :

- Menggunakan atap sebagian terima air yang akan digunakan dalam bangunan
- Mengelola kembali air yang terbuang dalam bangunan (air hujan, grey water, dan *blackwater*)
- Menggunakan kembali air hujan menjadi air dalam kehidupan sehari-hari
- Menggunakan air hasil dari toilet diolah kembali untuk dijadikan kompos
- Menggunakan sistem SUB (*sustainable urban drainage*) sistem pengolahan ulang air.

4. Limbah

Aplikasi kriteria tersebut dalam sebuah desain :

- pengolahan kembali sampah cair dan padat menjadi sumber energi yaitu biomassa, biofuel.
- menggunakan material bangunan yang dapat didaur ulang dan material hasil daur ulang.

5. Material

Aplikasi kriteria tersebut dalam sebuah desain :

- *Rause* menggunakan material bangunan yang telah digunakan.
- *Ricycle* menggunakan material hasil daur ulang atau material yang bisa didaur ulang.
- Menggunakan material lokal atau setempat.

6. Community in Neighbourhood

Kreteria dalam sebuah desain :

- respek dan peduli terhadap komunitas kehidupan untuk meningkatkan kualitas kehidupan manusia.
- *Eco urbanism* dalam *sustainable urban neighborhood*, dalam hal ini mengadakan sistem berkelanjutan ekologi makhluk hidup dalam lingkungan tempat tinggal mereka (manusia).

7. Strategi Ekonomi

Aplikasi kriteria tersebut dalam sebuah desain :

- Membuka lapangan usaha lokal baru dengan adanya *workshop* dan lain lain.
- Industrialisasi dengan kepadatan penduduk sebagai sebuah keuntungan untuk membuat membuat rancangan-rancangan *mixed use* dimana pusat perbelanjaan dan hunian menjadi satu, untuk mengurangi jarak tempuh.

C. Lokasi

Berikut adalah lokasi yang telah ditentukan dalam perancangan ini dan juga beberapa keterangan mengenai site terbut diantaranya:

Gambar. 1. Lokasi Site



Potensi site :

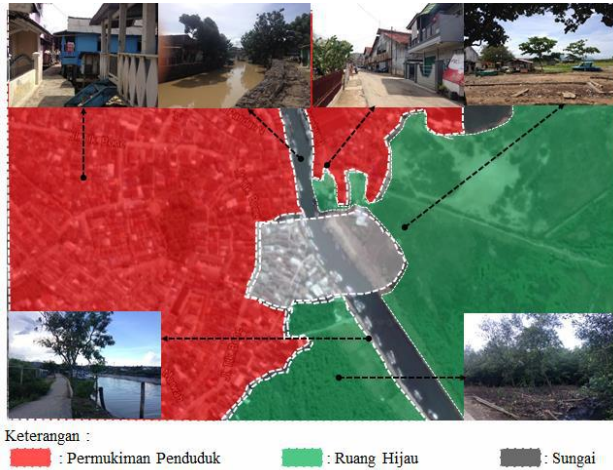
- Terletak di kawasan Pariwisata, karena berada dekat dengan posisi pantai.
- Terdapat masyarakat yang mempunyai keterampilan seperti membuat perahu.
- Mempunyai sungai Way Kuripan, dekat dengan hutan bakau.
- Pencapaian site dapat dicapai dengan kendaraan roda empat maupun roda dua, dan terdapat transportasi angkutan umum menuju ke Kota Karang.

II. ANALISIS

Dalam melakukan perancangan arsitektur diperlukan analisis untuk membantu dalam proses penemuan bentuk geometri maupun pemasangan perangkat-perangkat bangunan yang merujuk pada konsep dan tema yang ditentukan, analisisnya yaitu sebagai berikut:

A. Karakteristik dan Kegiatan Lingkungan di Sekitar Tapak

Gambar. 2 Analisa karakteristik dan kegiatan lingkungan disekitar tapak



Gambar diatas menjelaskan karakteristik lingkungan disekitar tapak yang didominasi oleh permukiman penduduk, lahan hijau dan sungai. Dengan karakteristik lingkungan yang beragam disekitar lingkungan tapak, akan menjadi potensi tersendiri bagi perencanaan kawasan wisata kreatif.

B. Rona Lingkungan Hidup

Gambar. 3. Analisa rona lingkungan hidup



Gambar diatas menjelaskan hasil dari analisa rona lingkungan pada lokasi tapak perencanaan. Dari hasil analisa tersebut area lokasi didominasi oleh jenis-jenis tumbuhan seperti pohon ketapang laut, kelapa, mangga, bakau dan rumput liar. Adapun hewan yang ada pada site perencanaan adalah

burung, belalang dan terdapat beberapa ikan yang hidup disungai maupun hutan bakau.

C. Analisis Bentuk & Topografi Tapak

Gambar. 4. Analisis Bentuk dan Topografi Tapak

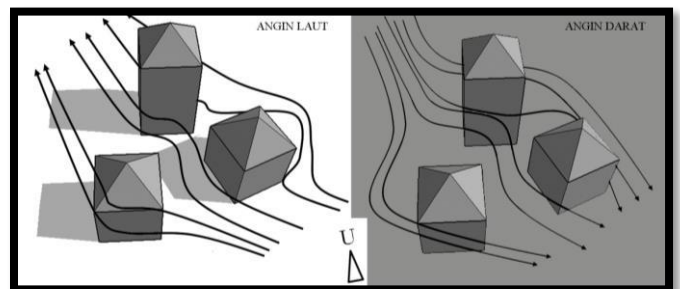


Bentuk tapak cenderung asimetris dan tidak beraturan mengikuti batasan antara permukiman penduduk, sungai dan lahan perkebunan, serta topografi tapak yang memiliki kontur yang landai pada kawasan permukiman dan kontur cukup terjal pada area sungai.

Permasalahan yang dihadapi pada tapak ini adalah terjadi banjir apabila hujan turun lebat. Hampir semua area permukiman tergenang air yaitu permukiman yang mempunyai ketinggian tanah dibawah +0.00 m. Untuk mengurangi genangan air pada tapak perlunya perbaikan drainase dan pengerukan sungai.

D. Analisis Angin

Gambar. 5. Pergerakan Analisis Angin

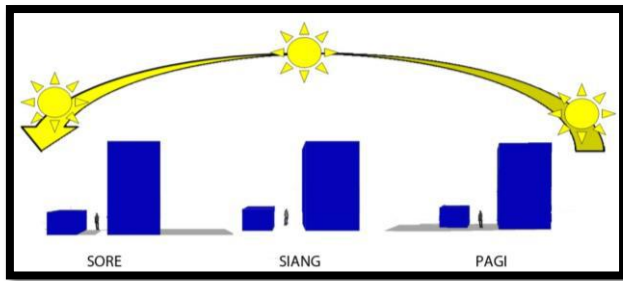


Gambar diatas menjelaskan hasil analisis pergerakan angin pada tapak, karena tapak berada di daerah pesisir pantai terjadi 2 pergerakan angin yaitu angin laut dan darat.

- Angin laut pada tapak terjadi pada siang hari dengan kecepatan rata-rata 6-8 km/jam dan rata-rata suhu 27°C.
- Angin darat pada tapak terjadi pada malam hari dengan kecepatan rata-rata 5-8 km/jam dan rata-rata suhu 24°C.

E. Analisis Matahari

Gambar. 6. Analisa pergerakan matahari



Gambar diatas menjelaskan arah pergerakan matahari, daerah-daerah yang terkena sinar matahari baik sinar di pagi hari maupun sore hari secara langsung dapat memberikan nilai positif bagi kualitas ruangan karena hal tersebut dapat mengurangi penerangan buatan, khususnya pada ruang-ruang yang membutuhkan pencahayaan yang cukup.

F. Pencapaian dan Sirkulasi Tapak

Gambar. 7. Analisa pencapaian dan sirkulasi tapak



Gambar diatas menjelaskan hasil dari analisa pencapaian dan sirkulasi menuju tapak. Pencapaian pada site dapat dilalui oleh akses pejalan kaki dari arah permukiman yang tepat sebelah barat bersebelahan pada site, sementara akses pencapaian kendaraan berada tepat diarah barat site pada jalur utama jl. Ikan Sembilan yang dapat dilalui oleh kendaraan pribadi dan kendaraan umum seperti angkot. Sedangkan akses sirkulasi entrance pintu masuk kawasan wisata kreatif dapat melalui jl. Teluk Bone dan jl. Ikan Kembung yang dapat dilalui oleh kendaraan pribadi dan ojek berjarak 3 km dari jalur utama.

G. Zoning Tapak dan Tata Ruang Luar

Gambar. 8. Analisa zoning tapak dan tata ruang luar



Zoning tapak sebagian besar adalah permukiman penduduk, terdapat juga hutan bakau, sungai, dan disebelah sungai bagian barat terdapat lahan kosong yang dijadikan sebagai lokasi pembuatan kapal.

H. Analisis Bangunan

Perencanaan kawasan wisata kreatif ini terdiri dari 2 pengelompokan yaitu: kegiatan utama dan kegiatan penunjang. Kelompok Kegiatan utama yang memfasilitasi wisata kreatif seperti bangunan workshop, galeri dan sebagainya. Sedangkan Kegiatan penunjang adalah kegiatan yang menunjang kegiatan utama dalam wisata kreatif seperti bangunan foodcourt, guesthouse, kantor dan musholla.

Tabel 1. Kelompok Kegiatan Utama (Wisata Kreatif)

Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
<ul style="list-style-type: none"> Workshop pembuatan Kapal Workshop daur ulang sampah 	<ul style="list-style-type: none"> R. materi R. workshop Gudang kayu Ruang peralatan Galeri Toilet

Tabel 2. Kelompok Kegiatan Penunjang

Jenis Kegiatan	Kebutuhan Bangunan (Ruang)
<ul style="list-style-type: none"> Makan Tidur Mengelola kegiatan wisata Sholat Menjual Souvenir parkir 	<ul style="list-style-type: none"> Food court Guest house Kantor Musholla Souvenir Shop Ruang parkir

Tabel 3. Jumlah Besaran Ruang Berdasarkan Kelompok Kegiatan

Total Luasan Bangunan	Total Luas
Workshop Kapal	1215 m ²
Daur Ulang Sampah	331 m ²
Guest House	550 m ²
Kantor	100 m ²
Food Court dan Souvenir Shop	427 m ²
Parkir	150 m ²
Musholla	96 m ²

III. KONSEP DAN DESAIN

Berikut adalah konsep dan desain pada bangunan kawasan wisata kreatif :

A. Konsep Lingkungan dan tapak

1. Konsep Kawasan dan Lingkungan

Dasar dari perancangan Kawasan Wisata Kreatif ini adalah selain wilayah ini diperuntukan sebagai wilayah area wisata, Konsep perencanaan wisata ini menginginkan adanya wisata baru dikota Bandarlampung yang menyatu dipermukiman penduduk. Untuk mewujudkan konsep kawasan wisata kreatif penulis harus menyelesaikan permasalahan yang ada pada

permukiman. Setelah permasalahan permukiman penduduk dapat diatasi maka baru akan merencanakan kawasan wisata kreatif sesuai dengan potensi kreatifitas masyarakat pada permukiman site.

Wisata kreatif disini menerapkan 3 hal sebagai berikut :

- Something to see* ⇒ *Gallery*
- Something to do* ⇒ *Workshop*
- Something to buy* ⇒ *Souvenir Shop*

Hal diatas menjelaskan wisata kreatif yang dimaksud disini wisata yang menawarkan kepada pengunjung sesuatu yang bisa dilihat, untuk mewedahi aktivitas tersebut akan menyediakan galeri yaitu galeri Prakarya dari barang bekas dan galeri perahu leyanan. Setelah aktivitas tersebut maka selesai maka pengunjung diarahkan mempraktekan (*workshop*) proses dari apa yang mereka sudah lihat dan kemudian pengunjung dapat membeli barang *souvenir* hasil kreatifitas pada wisata kreatif ini.

Gambar. 9. Konsep tapak



Kawasan Perencanaan wisata kreatif ini berada dibantaran sungai, dengan penerapan prinsip-prinsip *Sustainable Architecture* agar terjadinya pembangunan berkelanjutan yang diharapkan perencanaan ini dapat berlanjut pada kawasan sekitarnya juga.

2. Konsep Sirkulasi pada Tapak

Gambar. 10. Konsep tapak



Pola sirkulasi pada perencanaan bangunan yaitu campuran. Sedangkan perencanaan entrance diakses dari jalan utama yang hanya memiliki satu akses agar dapat memberikan

keamanan yang maksimal, sementara perencanaan sirkulasi dalam site dibuat memutar agar dapat mengakses seluruh zona yang ada di dalam site.

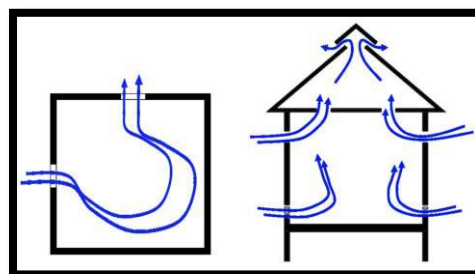
B. Konsep Bangunan

1. Pemanfaatan angin

Untuk memanfaatkan angin sebagai penghawaan alami, terdapat 2 cara sebagai pengaplikasiannya yaitu sebagai berikut:

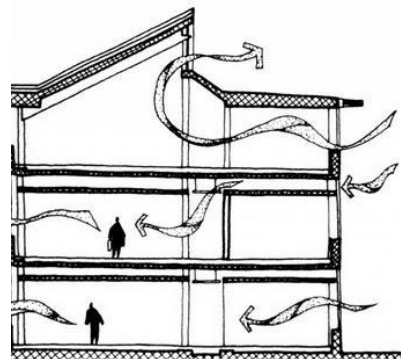
- *Cross Ventilation*

Gambar. 10. Konsep *Cross Ventilation*



- *Thermal Waste Wall*

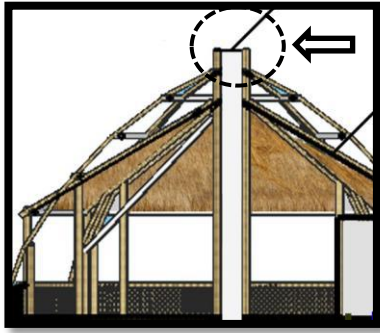
Gambar. 11. Konsep *Thermal Waste Wall*



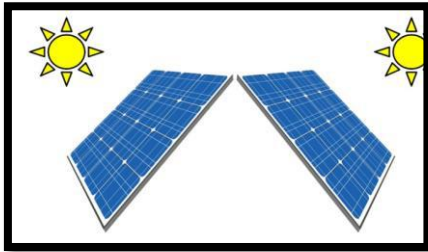
2. Pemanfaatan Matahari

Untuk memanfaatkan Matahari sebagai penerangan alami selain bukaan dapat juga memanfaatkan penghawaan vertikal, dan sinar matahari dapat dimanfaatkan sebagai energi listrik dengan memasang panel surya pada atap.

Gambar. 12. Konsep pencahayaan vertikal



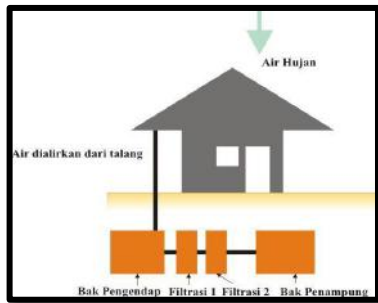
Gambar. 13. Arah hadap photovoltaic panel



3. Pemanfaatan Air Hujan

Pemanfaatan air hujan sebagai sumber air tambahan untuk memenuhi kebutuhan air.

Gambar. 14. Konsep sistem pengolahan air hujan



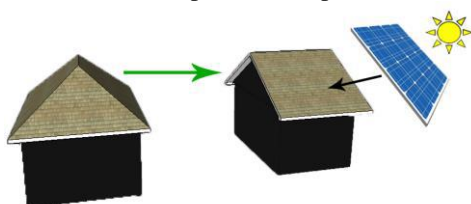
C. Bentuk Arsitektur Bangunan

Bentuk arsitektur bangunan pada tapak terdiri dari bangunan perumahan, dan fasilitas pendukung wisata kreatif.

Adapun bentuk arsitektur bangunan permukiman penduduk pada tapak ini akan sedikit diruba menyesuaikan prinsip-prinsip *sustainable architecture* diantaranya adalah :

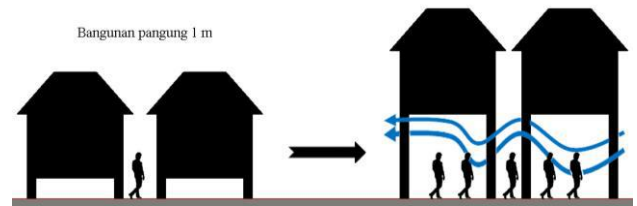
1. Atap Rumah

Gambar. 14. Konsep bentuk atap rumah



2. Bangunan panggung

Gambar.15. Konsep Bangunan panggung



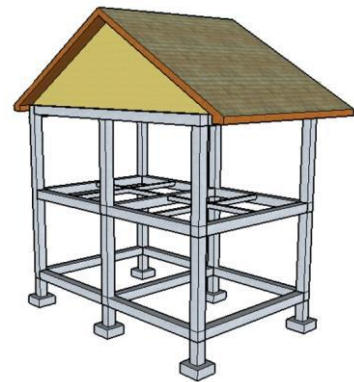
D. Sistem Struktur Modular dalam Bangunan

Sistem struktur yang akan digunakan pada kawasan wisata kreatif adalah :

1. Sistem Struktur Rangka Beton

Sistem struktur ini diaplikasikan pada bangunan rumah penduduk berada di GSS yang pindah kerumah terdekat berada di GSS.

Gambar.16. Konsep Struktur Rangka Beton



2. Sistem Struktur Bambu

Sistem struktur Bambu ini diaplikasikan pada bangunan baru yaitu bangunan pendukung wisata kreatif.

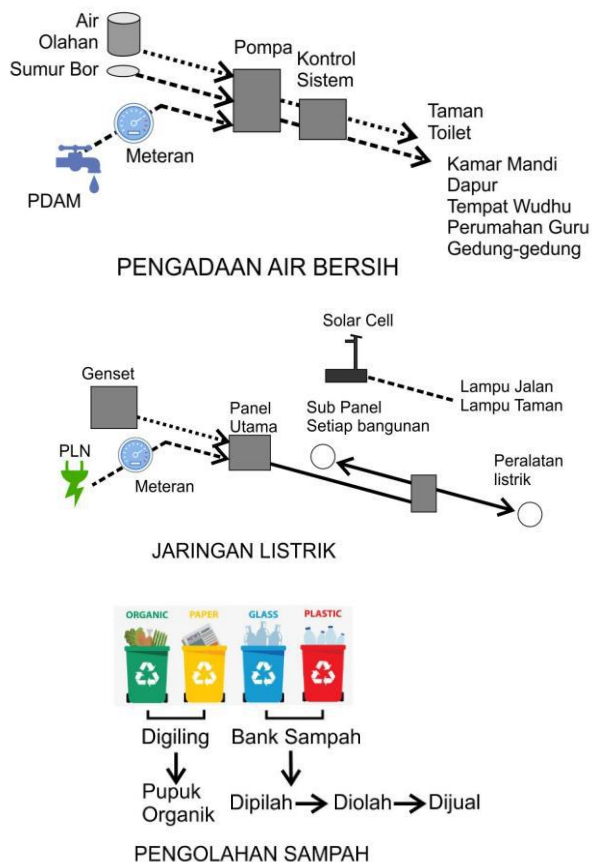
Gambar.17. Konsep Struktur Rangka Bambu



E. Konsep Utilitas Bangunan

Berikut adalah beberapa system yang digunakan dalam perancangan Pondok pesantren dengan pendekatan Green Architecture. Diantaranya system Air bersih, Air kotor, Jaringan Listrik, Pengolahan Sampah, dan System keamanan.

Gambar. 18. Konsep Bentuk Masa Bangunan



F. Konsep Bahan/Material bangunan

Bahan bangunan yang digunakan pada bangunan fasilitas wisata kreatif ini adalah material yang *sustainable* yaitu bambu dan alang-alang.

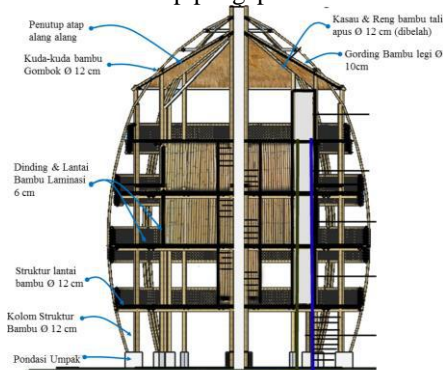
Berikut adalah tabel daftar bahan bangunan atau material yang digunakan bangunan fasilitas pendukung wisata kreatif :

Tabel. 4. Struktur dan Material

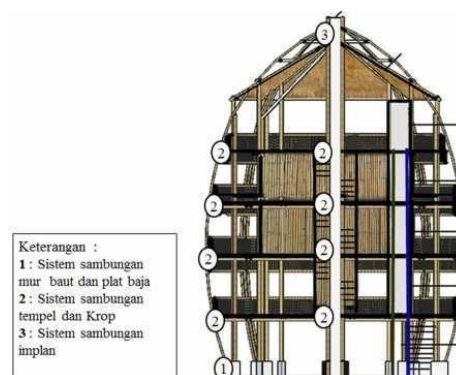
Struktur	Bahan	Ukuran
----------	-------	--------

Struktur Umpak	Beton	60x60 cm
Kolom struktur	Betung Petung	Diameter 12 cm
Lantai	Bambu laminasi	6 cm
Dinding	Bambu laminasi	6 cm
Kuda-kuda	Bambu Gombang	12 cm
Gording	Bambu Legi	10 cm
Kasau	Bambu Tali Apus	6 cm (dibelahdua)
Reng	Bambu Tali Apus	6 cm (dibelahdua)
Penutup Atap	Atap alang-alang	-

Gambar. 19. Konsep pengaplikasian material



Gambar. 20. Konsep Sambungan Bambu



IV. REFERENSI

- [1] Alread, Jason & Leslie, Thomas, 2007, *Design Tech: Building Science For Architect*. London : Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford
- [2] Ardiani Mila Y, 20016, *Sustainable Architecture* Arsitektur Berkelanjutan,
- [3] Joedicke, Juergen, 1962, *Wisata Kreatif*, Stuttgart.
- [4] Karyono, Tri Karso, 2010, *Sustainable Architecture*, Jakarta, Rajawali Pers
- [5] Google Earth 2017

PEDOMAN PENULISAN JURNAL ARSITEKTUR UBL

1. Artikel merupakan kajian bidang arsitektur dan perencanaan dalam bentuk artikel hasil penelitian maupun artikel konseptual
2. Artikel yang dikirim belum pernah dipublikasikan dan atau tidak sedang dikirim ke jurnal lain.
3. Artikel diketik pada kertas ukuran A4 dengan spasi ganda, type huruf Times New Roman 12, panjang artikel 20-25 halaman. margin atas, bawah dan samping 1 inci.
4. Biodata dan alamat korespondensi dinyatakan dalam lembar terpisah (alamat kantor, alamat rumah, hp, email, telpon rumah).
5. Naskah dikirim ke redaksi dengan alamat :
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik
Gedung I, Universitas Bandar Lampung
Jl. Z. A Pagar Alam 26, Labuhan Ratu, Bandar Lampung,
Lampung.

Telp : 0721-773847
Fax : 0721-701467
Email : psars_ubl@yahoo.co.id/ardiansyah@ubl.ac.id/Ardiansyah.mt@gmail.com
Artikel dikirim sebanyak satu eksemplar dan file naskah dalam CD dengan Microsof Word 2007
6. untuk berlangganan dapat mengirimkan surat permohonan resmi atau menghubungi kealamat dan nomor telepon yang tercantum diatas.

FORMULIR BERLANGGANAN*
JURNAL ARSITEKTUR UBL

Nama Lengkap :.....
Tempat/ Tgl Lahir :.....
Alamat Rumah :.....
:.....
Telepon :.....
E-mail :.....
Nama Instansi :.....
Alamat :.....
:.....
Telepon :.....
E-mail :.....

Bersama ini kami mohon untuk dicatat sebagai pelanggan JA! UBL dan dikirimkan secara rutin ke :

Nama Lengkap :.....
Alamat Kirim :.....
:.....
:.....

.....,.....2014

.....

* Keterangan : Harap mengirim lembar formulir ini dengan difotocopy atau discan baik melalui pos, fax, maupun e-mail kealamat redaksi **JA! UBL**



www.ubl.ac.id



www.facebook.com/informasi.UBL



@Arsitektur_UBL

ALAMAT REDAKSI DAN DISTRIBUSI

Program Studi Arsitektur

Fakultas Teknik,

Universitas Bandar Lampung

Gedung I,

Jalan Zainal Abidin Pagar Alam No.26

Labuhan Ratu, Bandar Lampung

Lampung, 35142